

Programma Didattico  
Anatomia Artistica I, II  
ABAV01

Accademia di Belle Arti di Viterbo  
Docente: Prof.ssa Priscilla Minutello

### **Obiettivi Formativi**

L'anatomia artistica non è soltanto lo studio della struttura del corpo umano, ma un viaggio attraverso i linguaggi del corpo: tecnico, formale, simbolico, filosofico.

Il corso intende fornire allo studente:

- una conoscenza solida della morfologia e della proporzione corporea;
- la capacità di leggere il corpo non solo come organismo, ma come narrazione culturale ed estetica;
- strumenti tecnici tradizionali (studio dal vero di modelli viventi, tavole anatomiche, modelli in gesso e scultorei)
- strumenti contemporanei (scanner 3D, AI, software di modellazione).

Il corpo umano sarà affrontato come medium espressivo e agente simbolico, capace di mutare significato nel corso delle epoche: dalla scultura arcaica alla pittura rinascimentale, dalle avanguardie del '900 alle ricerche digitali contemporanee.

### **Struttura del Corso**

Il programma si articola in due anni progressivi, che uniscono parte didattica- formativa e parte critica-concettuale.

### **Primo Anno – Il Corpo come Fondamento**

-Studio tecnico:

Proporzioni canoniche del corpo umano (classico, rinascimentale, moderno).

Scheletro: struttura e funzione.

Anatomia superficiale: ossa, articolazioni, principali masse muscolari.

-Studio dal vero: pose statiche e dinamiche.

-Lettura storica e simbolica:

Il corpo come rappresentazione nell'arte antica e medievale.

Il Rinascimento: il corpo come misura del mondo.

Il corpo nell'arte barocca: teatralità, pathos, movimento.

-Uscite didattiche:

Bosco Sacro di Bomarzo: il corpo-mostro, metamorfosi pietrificate, simbolismo e allegoria.

Centrale Montemartini, Roma: dialogo tra archeologia e modernità industriale, il corpo classico nello spazio della macchina.

-Esercizi pratici:

Copia di tavole anatomiche storiche

Disegno dal vero di modelli viventi, di scheletri e modelli in gesso e scultorei.  
Primo confronto con l'uso di supporti digitali

-Elaborazione di due progetti personali sul corpo umano come studio anatomico, volto alla ricerca del proprio linguaggio espressivo, da documentare in portfolio:

1. Tavole di disegno (programma teorico)

“L'Architettura del corpo”

Realizzare n. 3 tavole di disegno dove il corpo umano è studiato come struttura architettonica.

Partire da schizzi anatomici e schemi costruttivi, linee di forza, proporzioni canoniche. Le tavole dovranno mostrare il passaggio dallo studio tecnico al linguaggio espressivo.

2. Tavole di disegno (uscite didattiche)

“Corpo e pietra”

Dopo la visita al Bosco Sacro di Bomarzo e alla Centrale Montemartini, realizzare almeno n. 2 tavole di disegno, in cui il corpo umano si fonda con gli elementi osservati: figure mitiche, statue classiche, macchine industriali. Le tavole dovranno esplorare l'ibridazione tra corpo e ambiente, tra mito e memoria.

## **Secondo Anno – Il Corpo come Linguaggio**

-Studio tecnico avanzato:

Apparato muscolare in dettaglio.

Dinamica del corpo: gesto, movimento, tensione e rilassamento.

Anatomia comparata: differenze tra corpi, età, generi.

-Disegno dal vero del modello vivente con pose complesse e in movimento.

-Approfondimento filosofico e contemporaneo

Il corpo come concetto nel Novecento (es. Schiele, Bacon, Beuys, performance art).

Corpi digitali e post-umani: es. AI, stampa 3D, avatar, bio-arte.

Questioni etiche: dove finiscono i confini della rappresentazione?

Corpo e identità di genere.

Corpo e intelligenza artificiale.

Corpo e ibridazione uomo/macchina.

-Uscite didattiche:

Galleria Nazionale d'Arte Moderna e Contemporanea, Roma: confronto tra rappresentazioni del corpo dall'Ottocento al contemporaneo.

MAXXI – Museo nazionale delle arti del XXI secolo, Roma: il corpo nell'arte contemporanea, architettura e nuovi media.

-Esercizi pratici:

Studio dal vero del corpo in movimento con modelli viventi.

Disegno e modellazione digitale: corpo scansionato in 3D e rielaborato.

Sperimentazione con collage anatomico e tecniche miste (grafite, digitale, stampa).

-Elaborazione di due progetti personali sul corpo come narrazione simbolica, da documentare in portfolio:

1. Tavole di disegno (programma teorico)

### “Il corpo simbolico”

Realizzare n. 3 tavole di disegno in cui il corpo umano diventi veicolo di un concetto simbolico (identità, fragilità, metamorfosi, tecnologia, memoria). Le tavole devono mostrare come l'anatomia si trasforma da dato realistico a linguaggio evocativo.

### 2. Tavole di disegno (uscite didattiche)

#### “Il corpo nel contemporaneo”

Dopo la visita alla Galleria Nazionale d'Arte Moderna e Contemporanea e al Museo MAXXI, scegli un'opera a Museo in cui il corpo è protagonista e realizza almeno n. 2 tavole di disegno ispirate a essa. Le tavole devono dialogare con l'opera scelta, rielaborandone il tema in chiave personale e attuale.

### Modalità Didattiche

Lezioni frontali con analisi di tavole anatomiche e opere storiche.

Laboratori pratici di disegno dal vero.

Workshop sull'uso di tecnologie digitali (3D, AI).

Discussioni critiche e lettura filosofica del corpo.

Visite didattiche e analisi in situ delle opere.

### Valutazione

Frequenza e partecipazione attiva.

Esercitazioni tecniche (studio dal vero, tavole anatomiche).

Progetto personale di ricerca sul corpo (portfolio finale).

Capacità di elaborare un pensiero critico e poetico sul tema.

### -Bibliografia essenziale:

Braidotti, Rosi, *Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie, oltre la morte*, DeriveApprodi, 2014.

Bussagli, Marco, *Anatomia Artistica*, Atlanti Universali Giunti, 2005.

Bussagli, Marco, *Il Nudo nell'Arte*, Atlanti Universali Giunti, 2005.

Bussagli, Marco, *Sotto Pelle*, Medusa Editori, 2003.

Clair, Jean, *La responsabilità dell'artista. Anatomia e disegno del corpo dal Rinascimento a oggi*, Allemandi, 1997.

Haraway, Donna J., *Manifesto Cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, 2018.

Herschdorfer, Nathalie, *Il corpo nella fotografia contemporanea*, Einaudi, 2019.

Lauricella, Michel, *Anatomia artistica. Carnet di morfologia*, L'Ippocampo, 2019.

Lauricella, Michel, *Anatomia artistica. Strutture e superficie*, L'Ippocampo, 2022.

Macri, Teresa, *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*, Costa & Nolan, 1996.

Mazzocut-Mis, Maddalena, *Il corpo come forma simbolica*, Mimesis, 2012.

Mazzocut-Mis, Maddalena, *Mostro. L'anomalia e il deforme nella natura e nell'arte*, Guerini Scientifica, 2013.

Melardi, Marco Maria, *Bomarzo e i suoi miti: Folklore, storia, letteratura e cultura di massa*, Sette Città, 2016.

O'Reilly, Sally, *Il corpo nell'arte contemporanea*, Einaudi, 2011.

Panofsky, Erwin, *La scultura antica e il corpo moderno*, Abscondita, 2003.

Preciado, Paul B., *Testo tossico. Sesso, droghe e biopolitiche nell'era farmacopornografica*, Fandango, 2015.

Rocca, Antonio; Strinati, Claudio, *Bomarzo. Guida al Bosco Sacro*, Gangemi Editore, 2018.

Vergine, Lea, *Body Art e storie simili. Il corpo come linguaggio*, Skira, 2000.



Programma Didattico  
Corso di Disegno  
ABAV03

Accademia di Belle Arti di Viterbo  
Prof.ssa Priscilla Minutello

### **Obiettivi Formativi**

Il disegno è un linguaggio primordiale, un atto creativo che si fonde con l'essenza stessa dell'essere umano, un ponte tra l'interiorità e il mondo esterno. In questo Corso il disegno non è solo una pratica, ma un processo di trasformazione in cui ogni segno tracciato diventa un mezzo per esplorare la propria coscienza, per mettere in discussione la realtà conosciuta e per riscrivere le storie che definiscono la visione personale del mondo.

L'obiettivo del Corso è guidare ogni studente verso una consapevolezza artistica profonda, affinché possa scoprire e sviluppare il proprio segno distintivo, unico e inconfondibile. Questo percorso, intrapreso tra tradizione e innovazione, si radica nella necessità di interrogarsi sull'essenza del segno come strumento di comunicazione visiva, dove il tratto diventa traccia esistenziale ed una manifestazione di un pensiero che si fa visibile.

Il Corso mira a stimolare una riflessione continua sul ruolo dell'immagine nella nostra società contemporanea, immersa in un flusso ininterrotto di simboli e immagini. Gli studenti saranno chiamati a riconoscere e a fare propri i segni che li circondano, attingendo dall'eredità delle grandi personalità artistiche storiche e contemporanee e dalla propria esperienza e visione personale: l'incontro tra passato e presente, tra memoria e innovazione, è un terreno fertile dove la creatività e la ricerca si alimentano reciprocamente.

Attraverso l'approfondimento tecnico e teorico ogni studente sarà guidato nella sperimentazione con tecniche tradizionali e contemporanee, come il carboncino e la matita, fino all'introduzione di pratiche digitali e tridimensionali. L'utilizzo consapevole di materiali e strumenti, e l'esplorazione dei loro limiti e potenzialità, non sarà mai fine a se stesso: ogni tecnica, ogni materiale, ogni supporto sarà scelto in funzione della capacità di esprimere un'idea, una sensazione ed una visione. Il disegno diventa, quindi, un atto di conoscenza e di autoaffermazione, dove l'arte non è solo un linguaggio estetico, ma un linguaggio filosofico, un mezzo attraverso il quale confrontarsi con il mondo, con le proprie emozioni e con la propria visione del reale. Questo approccio filosofico al disegno non vuole disgiungere la dimensione teorica da quella pratica, ma vuole alimentare una ricerca costante che consenta allo studente di spingersi oltre i confini della propria percezione, affinché il segno tracciato sulla carta possa essere l'espressione autentica di una visione artistica, sempre personale ed in continuo divenire.

In questo contesto, il disegno non è solo rappresentazione: è creazione e pensiero che prende forma, è esperienza estetica e spirituale. Ogni studente sarà invitato a riscoprire il disegno come una forma di liberazione e sperimentazione, che permette di esplorare senza confini l'immenso potenziale del segno.

### **Contenuti e Tematiche**

Il Corso prevede una combinazione di attività pratiche, esercitazioni teoriche e ricerca creativa. Le tematiche si sviluppano in un approccio dinamico e multidisciplinare, che consente agli studenti di esplorare sia la dimensione tecnica del disegno che quella concettuale, stimolando la loro creatività ed espressività personale.

### **Tecniche di Disegno**

□ Disegno dal vero ed inventivo: La figura umana, il paesaggio e gli oggetti in natura come

partenza visiva per la costruzione di un linguaggio visivo. Il disegno non è solo imitazione, ma un'interpretazione creativa, che si arricchisce di elementi emotivi e simbolici.

□ Ritmo e movimento del segno: L'esercizio del segno come danza del gesto. Non si tratta solo di tracciare una linea, ma di dare vita al movimento, all'energia ed al flusso dinamico che pervade la carta.

□ Chiaroscuro e tridimensionalità: Le tecniche di luce e ombra come strumento per conferire volume e profondità, senza mai perdere la poesia e la libertà espressiva.

□ Tecniche miste e sperimentazione: Combinazione di materiali tradizionali come matite, carboncino, inchiostro, e pastelli, con l'introduzione di tecniche contemporanee e sperimentali come la stampa digitale, il collage e la pittura digitale.

□ Il digitale come estensione del tratto: Introduzione all'utilizzo di software di grafica, stampa 3D, scanner 3D e l'intelligenza artificiale per amplificare e arricchire il disegno tradizionale, creando nuove forme di espressione.

#### Approfondimento Teorico

□ Semiotica dell'Immagine: Ogni segno visivo porta con sé un messaggio. Gli studenti esploreranno la semiotica dell'immagine, analizzando come ogni segno e simbolo possa evocare concetti, emozioni e visioni. Il disegno diventa un linguaggio simbolico che comunica storie attraverso la percezione e l'interpretazione visiva.

□ Linguaggio Visivo e Simbolismo: Approfondiremo il linguaggio visivo contemporaneo, esplorando come i simboli e le immagini possano essere utilizzati per creare narrazioni potenti e significative.

□ Cultura Visiva Contemporanea: Analisi critica delle immagini che ci circondano quotidianamente, dalla cultura pop alle immagini digitali, con l'obiettivo di sviluppare una lettura consapevole e creativa del mondo visivo che ci avvolge.

#### Progetto Personale e Ricerca

Ogni studente svilupperà un progetto personale, che diventerà il filo conduttore del proprio percorso didattico. Questo progetto sarà il risultato di una ricerca creativa profonda, che evolverà durante il Corso. Ogni fase sarà documentata e riflessa criticamente, con particolare attenzione alla sperimentazione dei linguaggi visivi. Alla fine del Corso, il progetto dovrà essere presentato sotto forma di un portfolio finale, che racconti l'evoluzione del lavoro dallo schizzo iniziale alla proposta finale.

#### Tecniche, Mezzi e Carta

Il disegno è un processo in continua evoluzione, che non ha confini se non quelli che decidiamo di porre. Pertanto, il Corso prevede una panoramica completa delle tecniche, dei materiali e dei supporti, stimolando l'uso di una vasta gamma di strumenti e tecnologie.

##### -Tecniche Tradizionali (a secco)

- Matita grafite HB, B, H, F
- Carboncino in bastoncino, matita, polvere
- Sanguigna naturale, sintetica, in matita o bastoncino
- Sepia rossa o marrone, in bastoncino o matita
- Crete colorate pastelli duri, morbidi, matite
- Pastello secco a bastoncino, matita
- Pastello a olio
- Punta d'argento

##### -Tecniche Tradizionali ad Umido

- Inchiostro di china, pennino, pennello, penna tecnica
- Acquerello per schizzi e studi tonali
- Gouache, tempera opaca per chiaroscuro e studi di colore
- Bistre inchiostro bruno naturale

##### -Tecniche Miste (Tradizionale + Sperimentale)

- ☐ Grafite + Acquerello
- ☐ Carboncino + Biacca
- ☐ Sanguigna + Seppia + Gesso
- ☐ Pastello + China
- ☐ Grafite + Collage
- ☐ Acquerello + Penna a inchiostro
- ☐ Tecnica a frottage
- ☐ Cera + Inchiostro
- ☐ Grafica Digitale e 3D: L'utilizzo di software di grafica, stampa 3D e scansioni 3D, per portare il disegno a nuovi livelli e spingere l'esplorazione visiva verso orizzonti inediti.

#### -Tipi di Carta e Supporti

- ☐ Carta liscia
- ☐ Carta ruvida
- ☐ Carta satinata
- ☐ Carta Fabriano / Canson 220-300 g/m2
- ☐ Carta velina o pergamena
- ☐ Carta trattata

### **Modalità Didattiche**

Il Corso sarà strutturato attraverso una combinazione di lezioni teoriche, esercitazioni pratiche, e analisi di opere artistiche. Gli studenti saranno coinvolti in un processo di ricerca creativa e sperimentazione, che vedrà momenti di studio individuale e attività di gruppo, interagendo con la tradizione e la contemporaneità.

- ☐ Laboratori pratici: Disegno rapido, analitico, e libero.
- ☐ Visite didattiche: Musei, gallerie, studi d'artista, fiere d'arte.
- ☐ Tecnologie Avanzate: Introduzione alla grafica digitale, stampa 3D, e intelligenza artificiale come strumenti creativi.

### **Criteri di Valutazione**

La valutazione del Corso si baserà su diversi aspetti fondamentali, che riflettono l'impegno, la crescita e lo sviluppo individuale di ogni studente nel corso dell'Anno Accademico. I principali criteri di valutazione includono:

- ☐ Frequenza al Corso: La partecipazione attiva alle lezioni teoriche, pratiche e ai laboratori è essenziale. La frequenza regolare è un indicatore di impegno e di costante aggiornamento nel percorso formativo.
- ☐ Crescita personale all'interno del Corso: Ogni studente sarà valutato in base alla sua capacità di evolvere, sia dal punto di vista tecnico che concettuale. L'obiettivo è che ogni partecipante sviluppi una consapevolezza maggiore del proprio linguaggio visivo, confrontandosi in modo critico con il proprio lavoro e con quello degli altri.
- ☐ Sviluppo del progetto: Il progetto personale, che dovrà essere sviluppato durante l'intero Corso, sarà il cuore della valutazione. Si valuterà la capacità dello studente di dare forma a un'idea attraverso il disegno, esplorando tecniche, materiali e concetti. Il progetto finale dovrà essere documentato in modo completo e critico, mostrando l'evoluzione e le scelte progettuali fatte lungo il percorso.

In generale, gli studenti saranno valutati sulla capacità di:

- ☐ Esplorare nuovi linguaggi visivi: Attraverso la sperimentazione di nuove tecniche e l'adozione di approcci innovativi al disegno, gli studenti dovranno dimostrare la loro apertura all'evoluzione del linguaggio visivo e alla contaminazione tra tradizione e modernità.
- ☐ Sperimentare tecniche diverse: L'esperienza tecnica sarà fondamentale. Gli studenti dovranno essere in grado di esplorare e combinare tecniche tradizionali e contemporanee, non limitandosi ad un solo approccio, ma cercando costantemente nuove soluzioni creative.

□ Documentare il proprio processo creativo: Una parte fondamentale della valutazione consisterà nella documentazione del processo creativo, dal primo schizzo all'idea finale. Questa documentazione dovrà essere riflessiva e critica, evidenziando le scelte artistiche, le difficoltà incontrate e le evoluzioni del lavoro.

### **Bibliografia Essenziale**

Barthes, Roland, La semiologia dell'immagine, Einaudi, 2006.

Bonami, Francesco, Lo potevo fare anche io. Perché l'arte contemporanea è davvero arte, Mondadori, 2009.

Carboni, Mauro, Il genio è senza opera. Filosofie antiche e arti contemporanee, Jaca Book, 2021.

Cennini, Cennino, Il libro dell'arte, Einaudi, 2017.

Cennini, Cennino, Vasari. Le vite, Newton Compton Editori, 2013.

Edwards, Betty, Disegnare con la parte destra del cervello, Longanesi & C., 2014.

Gombrich, Ernst H., Ombre. La rappresentazione della realtà, Einaudi, 1995.

Gombrich, Ernst H., La storia dell'arte (The Story of Art), Phaidon Press, 2017 (edizione italiana aggiornata).

Hebborn, Eric, Il manuale del falsario, Neri Pozza, 2004.

Ingold, Tim, Linee. Una breve storia, Il Saggiatore, 2016.

Kandinsky, Wassily, Punto, linea, superficie, Adelphi, 2010.

Klee, Paul, Teoria della forma e della figurazione, Mimesis, 2013.

Klee, Paul, Teoria della forma e della figurazione, Vol. I e II, Mimesis, 2013.

Thompson, Don, Lo squalo da 12 milioni di dollari. La bizzarra e sorprendente economia dell'arte contemporanea, Mondadori, 2009.